

Práctica 2. TIPOS DE DATOS SIMPLES

IDENTIFICADORES



1 sesión

Semana: 16 de septiembre



OBJETIVOS

- ✓ Conocer los distintos tipos de datos simples y su correcta utilización en la construcción de algoritmos
- ✓ Formular expresiones de forma correcta
- ✓ Evaluar distintos tipos de expresiones
- ✓ Utilizar correctamente las reglas para la construcción de identificadores

1. Tipos de datos simples

Se denomina **dato** a la expresión general que describe los objetos con los cuales opera el programa. Los tipos de datos simples son:

- **Predefinidos**
 - **N Numérico**
 - **Entero:** subconjunto de los números enteros cuyo rango o tamaño dependen del lenguaje, computador utilizado y sistema operativo.
 - **Real:** subconjunto de los números reales limitado no sólo en cuanto al tamaño, sino también en cuanto a la precisión.
 - **Carácter**
 - **Alfabético:** caracteres alfabéticos, tanto mayúsculas como minúsculas.
 - **Dígito:** caracteres dígitos.
 - **Especial:** resto de caracteres de los que dispone cualquier computador.
 - **Lógico o booleano:** conjunto formado por los valores FALSO y CIERTO.
- **Definidos por el programador**
 - Subrango¹: definido a partir de un tipo ordinal y finito, especificando dos constantes de ese tipo, que actúan como límite inferior y superior del conjunto de datos de ese tipo
 - Enumerado: compuesto de un conjunto de valores referenciados por identificadores

¹ En el lenguaje de programación C no es posible definir el tipo de dato subrango

Ejercicio Resuelto 1. ¿Qué tipos de datos simples emplearías para almacenar la siguiente información?:

		Tipos posibles en C
a)	Edad:	Numérico Entero
b)	D.N.I.:	Numérico Entero
c)	Altura:	Numérico Entero o Numérico Real
d)	Sexo:	Carácter o Enumerado
e)	¿Casado?:	Carácter, Lógico o Enumerado
f)	I.V.A. a aplicar:	Numérico real

Tipos posibles en C

unsigned, short, int

unsigned, int

unsigned, int, float, double

char, enum T_Sexo {hombre, mujer}

char, boolean enum T_Casado {casado, soltero}

float, double (si queremos guardar 0.18)

2. Operadores aritméticos

Operación	Operador algorítmico
Suma	+
Resta	-
Multiplicación	*
División	/
Resto de la división	%
Potencia	pow (base, exponente)

¡Cuidado con la división!

Según los tipos de datos con los que apliques dicho operador, obtendrás un resultado diferente. Por ejemplo, si calculas $5/2$ obtendrás como resultado 2, en cambio, si calculas $5/2.0$, obtendrás como resultado 2.5.

Potencias

Si necesitas calcular 4^8 , tendrás que escribir: `pow(4, 8)` y asignar a una variable el resultado `var=pow(4, 8);`

Debes incluir la librería `cmath` para poder usar la función `pow()`, esto es, nada más empezar el código tras `#include <iostream>` deberás escribir `#include <cmath>`

Ejercicio Resuelto 2.**a) Convierte en expresiones algorítmicas las siguientes expresiones algebraicas:**

- | | | |
|----|---------------------------------|-----------------------|
| a) | $a^2 + b^2$ | $a * a + b * b$ |
| b) | $(a + b)^2$ | $(a + b) * (a + b)$ |
| c) | $\sqrt[3]{b} + 34$ | $b^{(1/3)} + 34$ |
| d) | $\sqrt[3]{b + 34}$ | $(b + 34)^{(1/3)}$ |
| e) | $\frac{c+d}{u + \frac{w}{b}}$ | $(c+d) / (u + w / b)$ |
| f) | $c + \frac{d}{u} + \frac{g}{b}$ | $c + d/u + g/b$ |
| g) | $\frac{a}{b}(z + w)$ | $a/b * (z+w)$ |

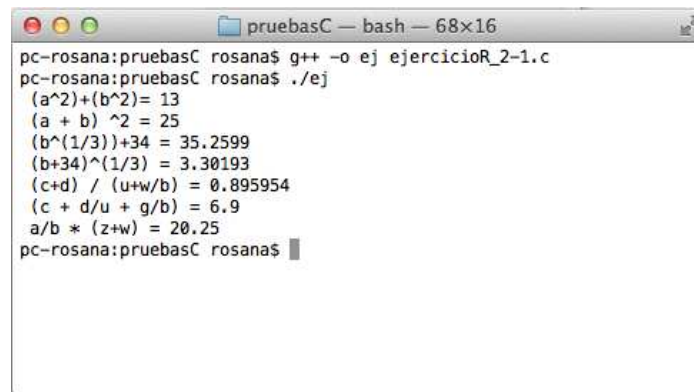
b) Comprueba mediante lenguaje C que el resultado obtenido es el mismo tanto evaluando la expresión algebraica, como ejecutando la expresión algorítmica.

Para probarlo en C podríamos compilar y ejecutar el siguiente programa **ejercicioR_2-1.c**

```

1  #include <iostream>
2  #include <cmath>
3  using namespace std;
4
5  int main() {
6      double a, b, c, d, u, w, g, z;
7
8      a = 3.0;
9      b = 2.0;
10     c = 4.5;
11     d = 3.25;
12     u = 5.0;
13     w = 7.3;
14     g = 3.5;
15     z = 6.2;
16     cout << "(a^2)+(b^2)= " << pow(a,2)+ pow(b,2) << endl;
17     cout << "(a + b) ^2 = " << pow((a+b),2) << endl;
18     cout << " (b^(1/3))+34 = " << pow(b,(1/3.0))+34 << endl;
19     cout << " (b+34)^(1/3) = " << pow(b+34,(1/3.0)) << endl;
20     cout << " (c+d) / (u+w/b) = " << ((c+d)/(u+w/b)) << endl;
21     cout << " (c + d/u + g/b) = " << (c + d/u + g/b) << endl;
22     cout << " a/b * (z+w) = " << (a/b * (z+w)) << endl;
23 }
```

El resultado de la ejecución tras la compilación será lo siguiente:



```

pc-rosana:pruebasC rosana$ g++ -o ej ejercicioR_2-1.c
pc-rosana:pruebasC rosana$ ./ej
(a^2)+(b^2)= 13
(a + b) ^2 = 25
(b^(1/3))+34 = 35.2599
(b+34)^(1/3) = 3.30193
(c+d) / (u+w/b) = 0.895954
(c + d/u + g/b) = 6.9
a/b * (z+w) = 20.25
pc-rosana:pruebasC rosana$
```

`pow()` es una función de C incluida en la librería `cmath()` que calcula la potencia de un número. El concepto de función se verá en el tema 4 de la asignatura.

3. Operadores lógicos y relacionales

Estos operadores se emplean para comparar datos y producen como resultado un valor lógico (true/false).

Operador	Sintaxis
Menor que/ menor o igual que	<
Menor o igual que	<=
Mayor que/	>
Mayor o igual que	>=
igual que	==
distinto	!=
Negación lógica	!
AND lógico	&&
OR lógico	

Importante

Cuando la expresión contiene algún operador lógico, no se puede realizar directamente en el `cout`. Se debe realizar por separado, guardar el resultado en una variable y mostrar esa variable.

Además, como son expresiones lógicas darán como resultado 1 ó 0, 1 si es verdadero, 0 si es falso.

Ejercicio Resuelto 3. Evalúa las siguientes expresiones:

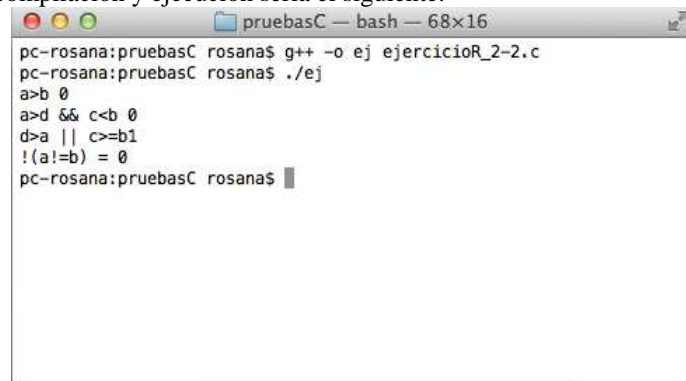
- `a>b`
- `a>d && c<b`
- `d>a || c>=b`
- `!(a!=b)`

siendo `a = 4.0`, `b = 7.0`, `c = 8.5`, `d = 1.5`

```

1  #include <iostream>
2  #include <cmath>
3  using namespace std;
4
5  int main() {
6      double a, b, c, d;
7      int aux;
8
9      a = 4.0;
10     b = 7.0;
11     c = 8.5;
12     d = 1.5;
13
14     aux=a>b;
15     cout << "a>b " << aux << endl;
16
17     aux = a>d && c<b;
18     cout << "a>d && c<b " << aux << endl;
19
20     aux = d>a || c>=b;
21     cout << "d>a || c>=b" << aux << endl;
22
23     aux = !(a!=b);
24     cout<< "!(a!=b) = " << aux <<endl;
25 }
```

El resultado tras la compilación y ejecución sería el siguiente:



```

pc-rosana:pruebasC rosana$ g++ -o ej ejercicioR_2-2.c
pc-rosana:pruebasC rosana$ ./ej
a>b 0
a>d && c<b 0
d>a || c>=b 1
!(a!=b) = 0
pc-rosana:pruebasC rosana$
```

4. Identificadores


Identificadores son los nombres que utiliza el programador para referenciar los datos y otros elementos del programa (constantes simbólicas, variables, funciones y procedimientos u otros objetos que manipulan el algoritmo), permitiendo así su definición en una posición de la memoria del ordenador.

La regla para construir un identificador establece que:

- **Debe resultar significativo**, sugiriendo lo que representa. Es decir, el nombre asignado debe tener relación con la información que contiene, pudiéndose emplear abreviaturas que sean significativas.
- **No podrá coincidir con palabras reservadas**, propias del lenguaje de programación.
- **La longitud no debe ser excesivamente larga**. De todos modos, el número máximo de caracteres que se pueden emplear depende del compilador utilizado.
- **Comenzará siempre por un carácter alfabético** y los siguientes podrán ser letras, dígitos o el símbolo de subrayado. Sólo se permitirán los caracteres alfabéticos correspondientes a los códigos ASCII menores de 127. No debe contener espacios.
- Según el lenguaje de programación podrá ser utilizado indistintamente o no, en mayúsculas o en minúsculas.

Algunas de las nomenclaturas utilizadas por la mayoría de programadores son:

- Todo el identificador en minúsculas, separando las diferentes palabras que pueda tener con el subrayado (Ejemplo: codigo_cliente).
- Todo el identificador en mayúsculas, separando las diferentes palabras que pueda tener con el subrayado (Ejemplo: CODIGO_CLIENTE).
- Todo el identificador en minúscula excepto las iniciales de cada palabra (Ejemplo: CodigoCliente).
- Utilización de nombres completos.
- Utilización de abreviaturas. Es conveniente utilizar abreviaturas con la misma longitud. (Ejemplo: cod_cli).

 Recordad que es indispensable no cambiar arbitrariamente de nomenclatura para mantener una coherencia en todos nuestros programas.



Debes tener en cuenta que el lenguaje C distingue entre mayúsculas y minúsculas, es decir, no es lo mismo la variable `nota` que la variable `Nota`

Ejercicio Resuelto 4. En una asignatura de la titulación la práctica vale el 60% de la nota y la teoría el 40%. Aquí tienes un programa en lenguaje C para calcular la nota de un alumno

```
1  #include <iostream>
2  using namespace std;
3
4  int main() {
5      float teoria, practica, global;
6
7      cout << "Introduce la nota de teoría:";
8      cin >> teoria;
9      cout << "Introduce la nota de prácticas:";
10     cin >> practica;
11     global = 0.4*teoria + 0.6*practica;
12     cout << "La nota global es un " << global << endl;
13 }
```

```

pc-rosana:pruebasC rosana$ g++ -o ej ejercicioR_2-4.c
pc-rosana:pruebasC rosana$ ./ej
Introduce la nota de teoría:7
Introduce la nota de prácticas:6
La nota global es un 6,4
pc-rosana:pruebasC rosana$

```

Fíjate en que aunque el programa anterior es equivalente a éste que ponemos a continuación, es mucho más claro porque los nombres de variable son mucho más significativos

```

1  #include <iostream>
2  using namespace std;
3
4  int main() {
5      float t,p,nl;
6
7      cout << "Introduce la nota de teoría:";
8      cin >> t;
9      cout << "Introduce la nota de prácticas:";
10     cin >> p;
11     nl = 0.4*t + 0.6*p;
12     cout << "La nota global es un " << nl << endl;
13 }

```

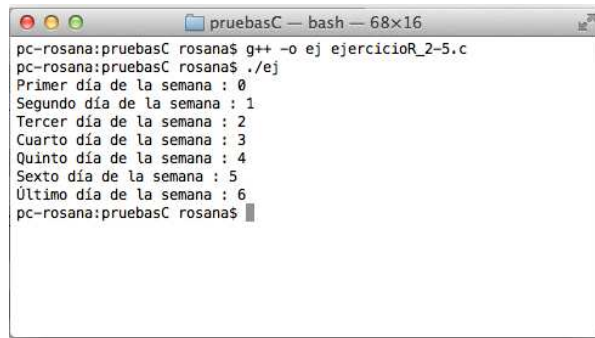
Ejercicio Resuelto 5. Escribe un programa que defina un tipo enumerado para los días de la semana, una variable del tipo enumerado e imprima los días de la semana.

```

1  #include <iostream>
2  using namespace std;
3
4
5  // Definición del tipo enumerado
6  enum DiasSemana {lunes, martes, miercoles, jueves, viernes, sabado,
7  domingo};
8
9  int main() {
10     enum DiasSemana dia; //definición de una variable de tipo DiasSemana
11
12     dia = lunes;
13
14     cout << "Primer día de la semana : " << dia << endl;
15     cout << "Segundo día de la semana : " << dia+1 << endl;
16     cout << "Tercer día de la semana : " << dia+2 << endl;
17     cout << "Cuarto día de la semana : " << dia+3 << endl;
18     cout << "Quinto día de la semana : " << dia+4 << endl;
19     cout << "Sexto día de la semana : " << dia+5 << endl;
20     cout << "Último día de la semana : " << dia+6 << endl;
21 }

```

Tras la compilación y ejecución vemos lo siguiente:



```

pc-rosana:pruebasC rosana$ g++ -o ej ejercicioR_2-5.c
pc-rosana:pruebasC rosana$ ./ej
Primer día de la semana : 0
Segundo día de la semana : 1
Tercer día de la semana : 2
Cuarto día de la semana : 3
Quinto día de la semana : 4
Sexto día de la semana : 5
Último día de la semana : 6
pc-rosana:pruebasC rosana$

```

Importante

Es interesante resaltar que no hay formato de impresión para tipos enumerados. Se proyectan sobre sus valores enteros. Cada uno de los elementos de la enumeración lleva asociado un valor entero. Por defecto, el primer elemento tiene asociado el valor 0, el segundo el valor 1 y así sucesivamente. Debido a que un valor de tipo enumerado se considera como un entero, se pueden utilizar los operadores aritméticos como ocurre en la expresión `dia=dia+1`.

Ejercicio Propuesto 1. Escribe el siguiente código:

```

1  #include <iostream>
2  using namespace std;
3
4  int main() {
5      cout << "7";
6  }

```

Responde y ve incorporando las distintas instrucciones a tu código, compilando de nuevo si es necesario:

- compila y ejecuta el programa ¿qué escribe por pantalla?, ¿por qué el 7 va entre comillas? ¿qué ocurriría si no las llevase? ¿y si sustituimos la línea 5 por:

```
5      cout << "7" << endl;
```

compila y ejecuta ¿qué ocurre?

- queremos almacenar el 7 en una variable, ¿qué debemos hacer?
- crea una variable de tipo `int` y ponle como nombre `nuevo num` y asígnale el 2, ¿qué ocurre? ¿cómo lo resuelves?
- ahora ya tenemos dos variables en nuestro programa. Muestra el resultado de dividir la primera entre la segunda, ¿qué resultado obtienes?
- muestra ahora el resultado de dividir $6/2$, ¿qué obtienes?, ¿te parece razonable que $7/2$ sea igual a $6/2$? ¿qué está ocurriendo?

Ejercicio Propuesto 2. Se tienen tres variables a, b y c. Escribe las instrucciones necesarias para intercambiar entre sí sus valores del modo siguiente:

- b toma el valor de a
- c toma de valor de b
- a toma el valor de c

Sólo se debe utilizar una variable auxiliar.



Valores de las variables al inicio

Valores de las variables tras las diversas asignaciones

PRUEBA Y DEPURACIÓN

En inglés, a un error de programa se le conoce como **bug** (insecto), y al proceso de eliminación de errores se le llama **debugging**, es decir, depuración. Son aquellos que se producen cuando el programa viola la sintaxis, es decir, las reglas de gramática del lenguaje. Se suelen detectar por el compilador durante el proceso de compilación. Errores comunes: falta punto y coma, olvido de dobles comillas al cerrar una cadena, etc.

Cuando probamos un programa:

- debemos hacerlo con la peor intención con el objetivo de encontrarle fallos,
- durante la fase de pruebas cuantos más errores encontremos mejor.

Ejercicio Propuesto 3. Averigua porqué a un error de programa se le conoce como *bug*.

Ejercicio Propuesto 4. Compila y ejecuta el siguiente programa:

```

1  #include <iostream>
2  using namespace std;
3
4  int main() {
5
6      double c;
7      double f;
8
9      c = 20;
10     f = (9/5) * c + 32.0;
11
12     cout << "El valor de f es " << f << endl;
13 }
```

- ¿cuál es el valor asignado a f?
- explica ¿qué sucede realmente, y qué es lo que el programador probablemente desea?
- reescribe el código para que haga lo que el programador quería

Ejercicio Propuesto 5. Compila y ejecuta el siguiente programa:

```

1  #include <iostream>
2  using namespace std;
3
4  int main() {
5      int n1, n2, multi, div;
6
7      cout << "Introduce un número : " ;
8      cin >> n1;
9      cout << "Introduce otro número : ";
10     cin >> n2;
11
12     multi = n1 * n2;
13     cout<< "El resultado de " << n1 << " * " << n2 << "es : " << multi<< endl;
14     div = n1 / n2;
15     cout<< "El resultado de " << n1 << " / " << n2 << "es : " << div << endl;
16
17 }

```

a) Realiza las pruebas de comprobación necesarias siguiendo la siguiente plantilla:

Prueba	Acción	Resultado esperado	Pasado/Fallido
1			
2			
...			

TIPOS DE ERRORES

- ✓ **Errores de sintaxis.** Son los errores que se producen cuando el programa viola la sintaxis, es decir, las reglas de gramática del lenguaje. Se suelen detectar por el compilador durante el proceso de compilación. Errores comunes: falta punto y coma, olvido de dobles comillas al cerrar una cadena, etc.
- ✓ **Errores lógicos.** representan errores del programador en el diseño del algoritmo y posterior programa. Los errores lógicos son más difíciles de encontrar y aislar ya que no suelen ser detectados por el compilador. Únicamente tras una comprobación de todo el programa y de los resultados previstos es posible su detección.

Por ejemplo: $res = var + var$; (para calcular el cuadrado por error escribimos una suma cuando realmente queremos escribir un signo de multiplicación; si además probamos con $res = 2+2$; no detectamos el error; debemos hacer una traza/seguimiento de todos los pasos y probar con varios valores para detectar este error lógico).

- ✓ **Errores de regresión.** Aquellos que se crean accidentalmente cuando se intenta corregir un error lógico. Siempre que se corrige un error se debe comprobar totalmente la exactitud (corrección) para asegurarse que se elimina el error que se está tratando y no produce otro error.

MENSAJES DE ERROR

Los compiladores emiten mensajes de error o de advertencia durante las fases de compilación, de enlace o de ejecución de un programa. Se pueden agrupar en tres grandes bloques.

- **Errores fatales.** Son raros. Algunos de ellos indican un error interno del compilador.
- **Errores de sintaxis.** Son los errores típicos de sintaxis, errores de línea de órdenes y errores de acceso a memoria o disco. El compilador terminará la fase actual de compilación y se detendrá.
- **Advertencias (*warning*).** No impiden la compilación. Indican condiciones que son sospechosas, pero son legítimas como parte del lenguaje.

Ejercicio Propuesto 6. Escribe, compila y ejecuta el siguiente programa:

```

1  #include <iostream>
2  using namespace std;
3
4  int main() {
5
6      float x, y, z;
7
8      y = 10.0;
9      z = x + y;
10     cout << "El valor de z es " << z << endl;
11 }
```

¿cuál es la salida por pantalla? ¿funciona de forma correcta? justifica tu respuesta

Ejercicio Propuesto 7. ¿cuál sería la salida por pantalla del siguiente programa? completa con las líneas de código que necesites.

```

a = 'b';
b = 'c';
c = a;
cout << a << b << c << 'c' << endl;
```

Ejercicio Propuesto 8. Escribe un programa que lea dos números enteros y los coloque en dos variables de tipo `int`, y luego muestre tanto la parte entera como el resto cuando el primer número se divide entre el segundo. Esto se puede realizar mediante los uso de los operadores `/` y `%`.

Ejercicio Propuesto 9. Escribe un programa que produzca la siguiente salida:

```

Introduce dos iniciales, sin puntos: JB
Las dos iniciales son:
JB
Una vez más con espacios.
Las dos iniciales son:
J B
Eso es todo.
```

ésta es la única entrada de teclado

Ejercicio Propuesto 10. Modifica el programa del ejercicio resuelto 4: ahora en lugar de una sola nota de teoría hay dos exámenes que valen cada uno un 20% de la nota. Los exámenes son de 10 preguntas de tipo test y por tanto no tienen decimales. En lugar de prácticas hay un trabajo. Declara las variables que consideres oportunas, dándoles nombres significativos (elimina o cambia las que ya no necesites)

Ejercicio Propuesto 11. Prueba con un amigo el siguiente juego, diciéndole que vas a adivinar su edad y el dinero que lleva en el bolsillo con unos simples cálculos. Tu amigo necesitará una calculadora.

Dile a tu amigo que anote, sin mostrarla, su edad. A continuación que:

1. la multiplique por 2
2. le sume 5
3. el resultado lo multiplique por 500
4. le sume la cantidad de dinero que tiene en el bolsillo (solo funcionará si es <1000, y no tiene que contar los céntimos, solo los euros)
5. que al resultado le reste 3758



Y le pides que te enseñe la calculadora. ¡Tú averiguarás su edad y el dinero que tiene en el bolsillo! (mantén esto en secreto: *Para averiguar la edad y el dinero que tiene basta sumar al resultado 1258. Las dos primeras cifras son la edad y el resto los euros que tiene.*)

Desarrolla un programa en C que implemente el juego anterior. Tu programa hará el papel que has hecho tú con tu amigo, es decir,

- Sacará mensajes en pantalla con las instrucciones (“anota tu edad”, “multiplícala por 2”) (pero no hará los cálculos, ya que en el programa no se introduce la edad ni el dinero ¡los tiene que adivinar!)
- Después, tu programa le pedirá a tu amigo que introduzca el resultado final por teclado (tras el paso 5)
- Para terminar, tu programa le sumará a este resultado 1258. Como va a salir un número de cinco cifras, se pueden sacar las dos primeras dividiendo entre 1000. Las tres últimas se sacarán con el resto de la división entre 1000. Por ejemplo, si el resultado introducido por teclado es 19001, puedes sacar la edad como $19001 / 1000$ (19), y el dinero como $19001 \% 1000$ (1)
- **IMPORTANTE:** Antes de ponerte a programar, **analiza las variables que necesitas y decide de qué tipo deben ser y cómo las vas a nombrar.** Necesitarás al menos una variable para almacenar el resultado introducido por teclado por tu amigo. También deberías definir otra para la edad y el dinero calculados por tu programa.

ERRORES DE PROGRAMACIÓN COMUNES

- **Problemas con las mayúsculas y las minúsculas.** Es muy habitual definir una variable, como por ejemplo `sueldoBruto`, y utilizarla después como `SueldoBruto`. Esto provocará un error de compilación, puesto que estos dos identificadores son distintos en C.
- **Empleo de variables no definidas.** Es también muy común utilizar en los programas variables no definidas, bien porque se ha olvidado su definición o bien porque existe algún problema con las mayúsculas y las minúsculas.
- **Cadenas de caracteres sin dobles comillas.** Cuando se utiliza una cadena de caracteres en un programa como literal (hasta ahora lo hemos visto en sentencias `cout`) y no se abre o cierra adecuadamente utilizando “”, se produce un error de compilación.
- **Olvidar declarar la función *main*.** Todos los programas C deben tener una función *main* en su programa principal.
- **Omisión del punto y coma.** Todas las sentencias de C deben terminar con punto y coma.